



**Document**

**Utilisateur**



**Matthias Trupin**

**Baptiste Blanchet**

**Gaspard Pons**

# ***Sommaire***

**Description du jeu**

**Présentation du jeu**

**Mécaniques de l'utilisateur**

**les différentes tours et ennemis**



## Description du jeu

Le jeu prend place au sein d'une station de ski vers la fin de la saison hivernale. Chacun ayant pu profiter des joies des sports d'hiver, l'heure du départ se fait ressentir parmi les usagers cherchant désormais à rejoindre leurs chalets pour préparer leur grand retour. Mais qui leurs a permis de partir ainsi ? Qui les a autorisés à trahir ainsi la confiance instaurée entre eux et la station ? Sûrement pas vous. Et il est désormais temps de leurs rappeler que cette station a un but. Et il est lucratif.

L'utilisateur joue donc le rôle d'un gérant d'une station de ski. Son but est d'empêcher les clients de rentrer dans leurs chalets en utilisant diverses machines présentes dans la station, où encore certaines capacités offrant des avantages de courte durée à notre joueur. Cependant ces moyens de défense ont un coût, rendant d'autant plus nécessaire la répression des skieurs qui détiennent des bottes de valeurs faisant office de monnaie. Mais attention, plus le temps passe et plus les skieurs cherchent désespérément à passer, faisant descendre de plus en plus de gens vers vos défenses.



Logo du jeu

## Présentation du jeu

Javaski accueille ces utilisateurs sur ce menu doté d'un fond musical. Fond musical, qui accompagnera d'ailleurs nos joueurs tout au long de la partie. Ce menu est composé de 3 boutons offrant l'accès au choix des différentes cartes pour le « Play », ou à la fermeture de l'application pour le bouton « quit ». Le bouton « settings », quant à lui, ne même actuellement à rien.



Le choix des cartes est donné par cet écran. Il y présente les différentes cartes jouables grâce à une représentation de celles-ci. Il suffit ensuite de cliquer sur une des images pour accéder à la carte représentée. Le jeu est également doté d'une fonctionnalité de génération de carte, permettant au joueur d'évoluer sur une carte unique, qui est accessible en cliquant sur le bouton « ? » à droite.

Pour les captures suivantes, nous considérerons avoir cliqué sur la 1ere représentation.

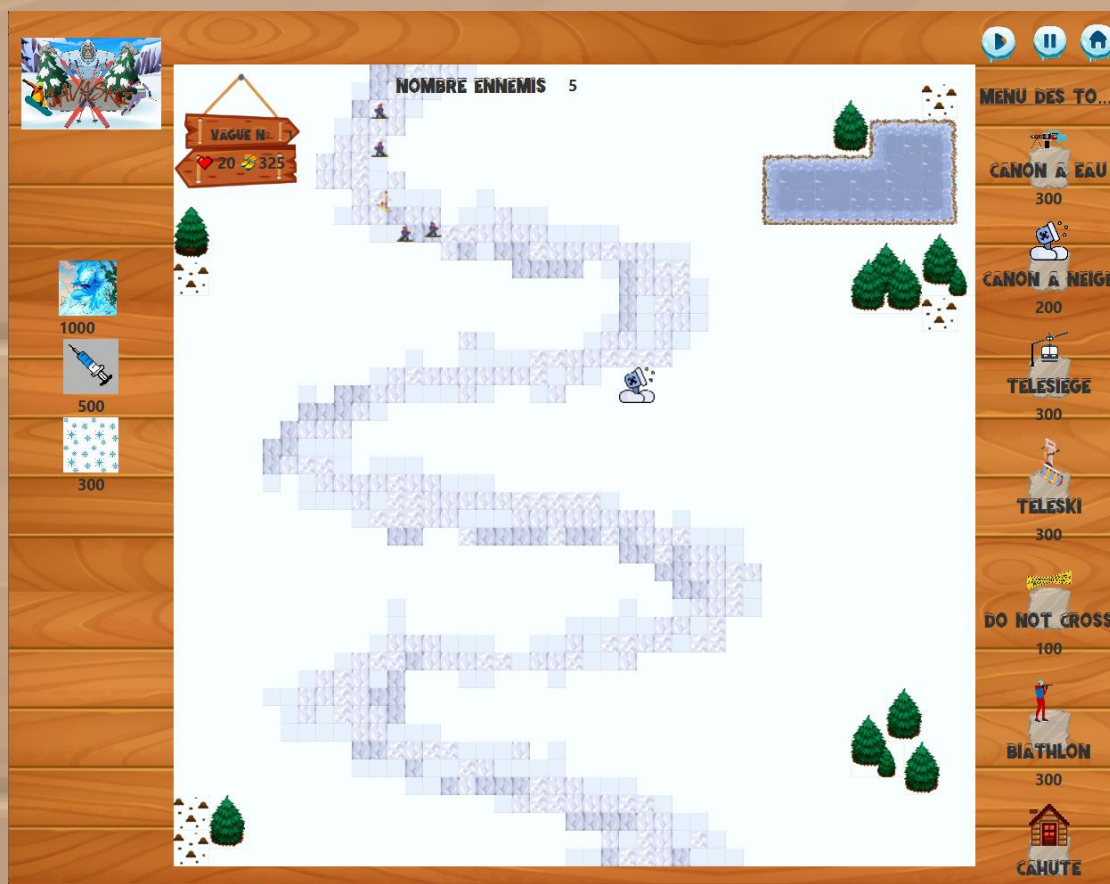




Voici désormais l'écran principal de notre jeu, c'est ici que le joueur va pouvoir réellement jouer et poser ces tours. En effet, cet écran est composé de plusieurs parties. La partie centrale représente le terrain de jeu et son évolution au cours du temps. C'est là que la partie va se dérouler : on peut y voir les ennemis se déplaçant sur le chemin vers l'arrivée située en bas de l'écran. Mais également une tour posée, qui attend le passage d'un skieur pour pouvoir le bombarder de boules de neige. Les statistiques y sont également affichées dans le panneau en haut à gauche, dévoilant le numéro de vague, les points de vie et l'argent restant de l'utilisateur en temps réel. Le nombre d'ennemis est affiché en haut de l'écran, pour permettre au joueur de se rendre compte de l'ampleur de la vague actuelle.

Bien sûr, la partie centrale n'est pas la seule partie de l'écran. Effectivement, à droite de l'écran, sont présenté deux menus : celui de pause, et celui des tours. Le premier est composé de 3 boutons, permettant au joueur de mettre en pause le jeu, figeant alors le jeu jusqu'à l'activation du bouton Play. Ou arrêtant tout simplement celui-ci, si le bouton « Home » est pressé, ramenant alors le joueur au premier écran. Le deuxième menu, pour sa part, permet de visualiser les différentes tours existantes. On peut y constater le prix, le nom et le visuel de chacune des tours qui sont directement posables sur le plateau de jeu via un drag and drop, *moyennant la somme indiquée*.

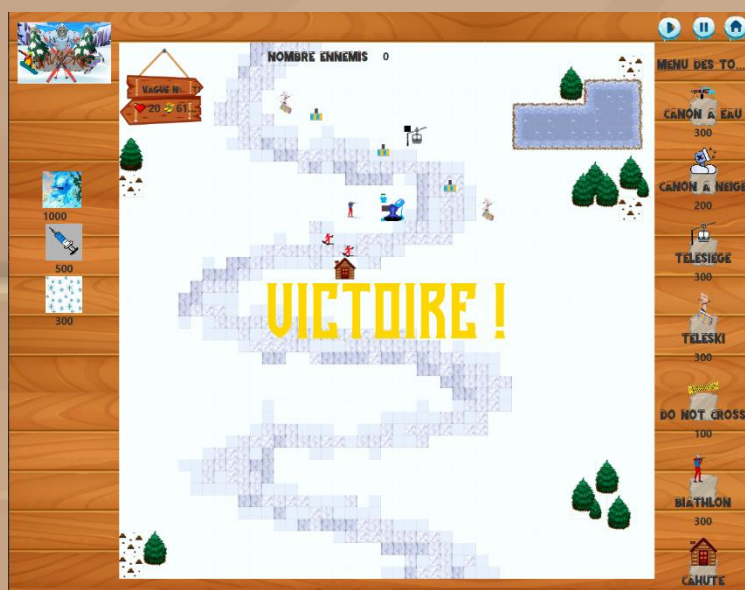
Enfin, à gauche de l'écran est affiché les 3 capacités utilisables par le joueur. Elles sont chacune symbolisées par une image, suivit de l'argent nécessaire à leur activation.



Néanmoins, attention à ne pas laisser passer trop d'ennemis, sinon cet écran risque d'apparaître. Symbolisant alors la perte de tous les points de vie du joueur, et donc une fin de partie.



A contrario, si les défenses du joueur sont assez solides, résister jusqu'à la fin de la vague 10 est source de victoire !



Le joueur a donc de nombreux moyens pour parvenir à ses fins, et influencer sur le déroulement du jeu. Mais l'expérience de jeu étant également importante, certaines fonctionnalités viennent directement l'améliorer :



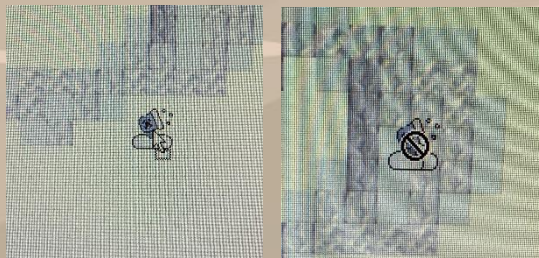
# Mécaniques de l'utilisateur

## La Pause



Comme décrit plus haut, Le joueur à la possibilité de pouvoir mettre en pause. Cette fonctionnalité lui permet de sereinement placer ou vendre ces tours, sans être précipité par le déplacement incessant d'ennemis. Il peut aussi choisir d'interrompre sa partie un temps pour pouvoir la reprendre plus tard. Cette fonctionnalité s'inscrit donc dans un souci d'expérience utilisateur.

## Le drag and drop



Le placement d'une tour est décidé par le joueur grâce à un drag and drop, permettant à ce dernier de savoir où une tour peut être placée sur le terrain. En effet, une tour nonposable est représentée par un symbole « non autorisé » lorsque le curseur survole une zone inappropriée, par exemple le chemin ou les arbres. Et à l'inverse, un symbole de carré apparaît quand la zone peut accueillir la tour, c'est-à-dire une case de neige. Cette mécanique permet donc une meilleure expérience utilisateur lors du placement d'une tour.

## La génération aléatoire d'une carte :



## La vente d'une tour

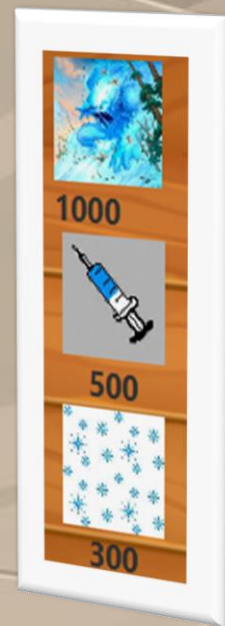
Le joueur peut également choisir de créer artificiellement une carte de jeu. Effectivement, une unique carte est générée à l'appui du bouton ci-dessus dans le menu des cartes. Cette fonctionnalité permet d'apporter une infinité de possibilités à l'utilisateur, et donc d'augmenter encore l'attractivité du jeu

Lorsqu'une tour a été posée par inadvertance ou qu'elle devient inutile, il est possible de la vendre en cliquant sur la tour et en appuyant ensuite sur « s ». Cette vente permettra donc de libérer de la place sur le terrain, tout en récupérant 70% de la somme dépensée lors de l'achat de cette tour. Cette fonction est donc idéale pour rendre plus dynamique le déroulement du jeu.



### L'activation d'une capacité

Bien que les tours représentent un bon moyen de défense, le joueur a aussi l'opportunité d'activer une des trois capacités existantes en cliquant sur une des images ci-dessus. Source d'effets variés, les capacités permettent de diversifier le style de jeu du joueur, et ainsi rendre l'application plus attractive.



### L'importance des ennemis



Il existe divers ennemis dans l'univers de Javaski, et pour chacun d'eux, une importance leur est attribuée. En effet, cette importance représente le nombre de point de vie du joueur que les ennemis enlèveront s'ils arrivent au bout du chemin. Il existe donc une hiérarchie d'ennemis, qui force le joueur à faire attention à ce qu'il se passe, améliorant l'aspect attractif du jeu.



## Les différentes tours et ennemis

Javaski présente la particularité d'avoir un nombre varié de tours, d'ennemis et de capacités, chacun ayant un fonctionnement différent, induisant une vaste palette d'expérience de jeu.

Les tours sont surement ce qui représente le mieux cette diversité. En effet, aucune ne se ressemble, avec chacune leurs forces et faiblesses :

**Canon à neige** Bien que ne s'illustrant pas par une apparence terrifiante, Le canon à neige est néanmoins fort de la puissance qu'il peut dégager. Ce qui lui permet de propulser une boule de neige faisant mouche à tous les coups.



Vie : 200

Dégâts : 10

Portée : 60 pixels

Prix : 200

**Canon à eau** A quoi peut donc bien servir un canon à eau dans une station de ski ? Vous venez de lui trouver une utilité. Capable de lancer un puissant jet d'eau, toute personne se le prenant en entier risque de ne pas se réveiller



Vie : 250

Dégâts : 3 par projectile

Portée : 80 pixels

Prix : 300

**Télésiège** Détriquer un télésiège pour faire tomber les cabines sur des skieurs pourrait être vu comme un acte criminel. Du moins s'il y a encore des témoins. Cependant attention : la machine n'étant pas assez puissante pour propulser les cabines, le télésiège n'attaquera que vers le bas !



Vie : 300

Dégâts : 30

Portée : 90 pixels

Prix : 300

### Téléski



De vastes réseaux de téléski regorgent autour de vous, pourquoi ne pas les utiliser ? il suffit de poser deux téléskis pour qu'une ligne de cabines les lient entre eux, faisant des dégâts à toute personne se les prenant. Et plus il y aura de téléski, plus il y aura de réseaux de cabines.

Vie : 350

Dégâts : 30 par cabine

Portée : 20 pixels

Prix : 300

### Do Not Cross



Les stations de ski sont des endroits dangereux nécessitant leurs lots de matériel macabre. En effet, il faut parfois restreindre l'accès à une zone, et le Do Not Cross sert à ralentir les curieux. Mais attention, il est sans effet face aux ennemis déjà lents, et se fait endommager à chaque passage

Vie : 100

Dégâts : 2

Effet : ralenti

Prix : 100

### Biathlon



Il existe des pratiquants de sports atypiques prêt à faire n'importe quoi contre de l'argent. Ces tireurs d'élites sont capables de voir les ennemis de bien plus loin que n'importe qui, et de toucher à coup sûr. Deux atouts dont il ne faudrait pas se priver.

Vie : 300

Dégâts : 40

Portée : 120 pixels

Prix : 300

### Cabute



Quand vous avez menacé de supprimer les postes de moniteur, l'effet a été immédiat : ils se sont tous armés et ont décidés de capturer quiconque passerait près de leurs baraquements. Ils ont cependant réussi à négocier une augmentation pour leurs nouveaux services. Assurez vous donc d'avoir assez d'argent pour les réquisitionner

Vie : 200

Dégâts : 15 par moniteur

Portée : 60 pixels

Prix : 500



Ces nombreux moyens de défense ont donc de quoi mettre en confiance tout nouveaux gérant de station. Néanmoins, Les skieurs ne sont pas dupes, et ne se privent pas de mettre à profit leurs compétences sportives pour venir à bout de cette interminable pluie de neige et autres machines.

Voici donc les différentes personnes arpentant les pistes chaque hiver :

### **Skieur Basique**



Skieur occasionnel ne venant que de temps en temps à la station. Il représente l'ennemi le moins dangereux que vous pourrez croiser, et sont également ceux ayant le moins d'argent sur eux. Bref, personne ne les regrettera.

Vie : 20  
Vitesse : 1  
Butin : 20  
Importance : 1

### **Snowboardeur**



Des petits malins qui ont cru qu'une planche de surf les aiderait à passer vos murs. Leurs équipements les rendent cependant plus résistant mais les mettent à la même vitesse qu'un skieur basique.

Vie : 30  
Vitesse : 1  
Butin : 30  
Importance : 2

### **Luge**



La luge est le résultat de tentatives d'allier vitesse et résistance, rendant ces ennemis plus compliqués à gérer que les autres. Mais cela n'enlève pas leurs aspects ridicule sur ces planches de bois.

Vie : 50  
Vitesse : 2  
Butin : 50  
Importance : 3

### **Bobsleigh**



Issus d'une discipline méconnue, ces pratiquants ont eu l'éclat d'intelligence de cacher deux skieurs dans leur moyen de transport. Ils ne sortiront que quand le Bobsleigh sera détruit, alors ne tardez pas à le

Vie : 30  
Vitesse : 2  
Butin : 40  
Importance : 3

### Yeti



Il semblerait que les skieurs aient plus de ressources que l'on croyait... Au point de trouver une créature fictive... Et au vue de sa constitution, elle pourrait bien chercher à détruire nos tours... Mais j'imagine qu'au moins, ça fourrure doit valoir chère non ?

Vie : 200

Vitesse : 2

Butin : 200

Importance : 3

Il existe également trois capacités, ayant chacune un effet différent, pour permettre au joueur de varier sont jeu :

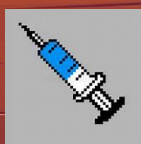
### Avalanche



« Connais le ciel et connais la terre, et ta victoire sera totale », Sun Tzu. Pourquoi se priver des forces de la nature quand on peut les utiliser ? Une avalanche de cette ampleur tuera instantanément tous les ennemis présents, mais elle nécessite des matériaux assez couteux.

Prix : 1000

### Dopage



Il est d'usage de considérer le recourt au dopage comme répréhensible. Mais y recourir permettrait de doubler les points d'attaque des tours pendant 7 secondes.

Prix : 500

### Tempête



Si certains ennemis vont trop vite, les forcer à tous ralentir pendant 10 secondes peut permettre de reprendre la situation en main

Prix : 300





THANK  
YOU FOR  
PLAYING!